Elena Gil Escudier

Universidad de Córdoba

El manga: de la tradición a la cultura de masas

Resumen

En las últimas décadas, el *manga*, así se denomina al cómic de origen japonés, ha ido ganando cada vez más popularidad en Occidente, pero ¿cómo unas historietas se han convertido en el sello de identidad de un país? Repasaremos la evolución de este fenómeno cultural desde la tradición gráfica japonesa hasta nuestros días.

Palabras clave

Manga, Japón, tradición, cultura, cómic.

Abstract

In recent decades, *manga*, as Japanese comic are called, has been gaining popularity in the West, but how do comics books become the hallmark of a country? We will review the evolution of this cultural phenomenon from the Japanese graphic tradition to the present day.

Keywords

Manga, Japan, tradition, culture, comics.

Elena Gil Escudier

Universidad de Córdoba

El manga: de la tradición a la cultura de masas

Introducción

La cultura japonesa es una de las culturas que más interés despierta a nivel mundial desde los últimos años. En apenas dos décadas se ha consagrado como todo un fenómeno global, en parte, gracias a la exportación de *manga* que ha dado visibilidad al modo de vida y valores de la sociedad nipona, siendo un fiel reflejo de ésta y convirtiendo el cómic japonés en un producto fácilmente reconocible en cualquier parte del mundo (De Cabo 355). A su vez, el *manga* forma parte de uno de los ámbitos de la cultura pop más reconocidos internacionalmente.

Revisión histórica

Manga es la palabra japonesa con la que conocemos en occidente a los cómics, historietas o tiras cómicas procedentes del país nipón (Cobos 3), convirtiéndose en un término universal que engloba a una poderosa industria cultural con gran éxito comercial. La palabra *manga* hace referencia al proceso de combinación de diferentes pictografías para crear pensamientos complejos que dotan al cómic japonés de un estilo peculiar en la distribución de los elementos en el papel impreso (Bogarín 6).

El *manga* tal y como lo conocemos hoy en día surgió de la combinación del arte gráfico y la historieta occidental, con el indudable aporte que realizó Ozamu Tezuka al diseño de personajes y la producción de estas historietas. A una estética heredada hay que sumarle la expresividad puesta al servicio de la compresión del personaje, dando como resultado la exposición de la personalidad de la sociedad japonesa a lo largo de la historia, así como aquellos elementos que le han permitido la expansión más allá de sus fronteras. A través del *manga*, los japoneses muestran su moral y ética, o la falta de ellas, así como su religiosidad, filosofía y la aparición de innumerables símbolos y objetos que carecen de sentido para el lector occidental pero que son manifestaciones de sus costumbres, cultura y supersticiones. Por tanto, y como decíamos anteriormente, el cómic japonés surge al combinar la tradición, la filosofía, las creencias y la forma de vida del pueblo japonés, representadas tanto visual como temáticamente en las historietas niponas (De Cabo 368).

El arte gráfico japonés

Los antecedentes del *manga* se remontan a varios miles de años atrás. Partiendo de los rollos *emakimono*, cuyos orígenes datan del período Heian y que combinan tanto texto como imágenes, además de ser considerados una de las primeras formas de arte secuencial (Sánchez 48), pasando por el dibujo monocromo japonés, entre los que destaca el *Chôjugiga* o "pergaminos de animales" del s. XI y s. XII.

Fig. 1. *Rollo emakimono relacionado con las peleas de gallos, Anónimo, mediados período Edo.*

Una de las primeras denominaciones que ha recibido históricamente el *manga*, o el estilo de dibujo del que deriva, sería *Toba-e*. Íntimamente vinculado a la fusión de escritura y dibujo, esta expresión hace referencia al estilo creado por el monje budista Toba Sôjô y que sería muy popular en el período Edo. Su tono caricaturesco, la composición de las escenas o la inclusión de texto, son elementos que los sitúan en los orígenes del *manga* (Goldenstein y Meo 25).

Fig. 2. *Detalle del primer rollo Chôjugiga, Toba Sôjo, s. XI.*

No fue hasta mediados del siglo XIX que se utilizaría el vocablo *manga* para referirse a un estilo de dibujo concreto que dista un poco de lo que conocemos hoy en día bajo esta denominación. El pintor y grabador japonés Hokusai de la escuela *Ukiyo-e* acuñó este término para una de sus obras más famosas que literalmente significa "dibujos caprichosos". La obra de Hokusai seguía la estela de los *Chôjugiga*, aunque aún se encontraba lejos de la visión moderna del *manga* (Rodríguez 2).

Tanto las antiguas xilografías del *Ukiyo-e* como las pinturas en rollo *Chojûgiga* se apoyaban en la tradición mitológica oral y escrita del sintoísmo y de las fábulas morales con tintes

Fig. 3. *Hokusai manga, Katsushika Hokusai, 1819.*

budistas o confucianos. Los primeros propósitos de esto esbozos de entretenimiento sería el de formar sin descuidar la dimensión lúdica (Bogarín 3). Esta época, marcada por una fuerte represión, en la que el país permanecía con unas fronteras herméticamente cerradas a cualquier tipo de influencia occidental, obligó a su población a buscar la evasión en diferentes expresiones artísticas y culturales. Sin embargo, el *manga* moderno no comenzaría a desarrollarse hasta mediados del siglo XX. Gracias a la Revolución Meiji que tuvo lugar en 1866, las fronteras del impenetrable Japón se abrieron dejando paso a un sinfín de influencias occidentales, entre ellas, el cómic occidental. Históricamente, se ha considerado *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* del artista Kitazawa como el primer *manga* en sentido moderno; en él podemos ver las inluencias del arte gráfico japonés, pero también de la historieta occidental (De Cabo 358).

Historieta occidental

Los verdaderos inicios del *manga* moderno se debieron a esta expansión de la influencia cultural extranjera en Japón que no tardó en llegar con nuevos soportes de impresión que ejercerían una influencia determinante sobre la industria editorial japonesa (Bogarín 4). Las industrias estadounidense y franco-belga de cómics irrumpieron en Japón con revistas especializadas que no dudaron en copiar los nipones poco tiempo después. Estas primeras revistas de cómics japonesas consistían en adaptaciones de revistas europeas realizadas por extranjeros, en ese aspecto, Charles Wirgman y George Bigot sentaron las bases del desarrollo del *manga* al copiar el modelo de la revista británica *Punch* para su versión japonesa: *The Japan Punch* (De Cabo 358).

Fig. 4. *Front cover, Punch. FIG. V. Portada, The Japan Punch, 1867, London Charivari, 1841.*

No fue hasta principios del siglo XX que las editoriales japonesas comenzaron a publicar sus propias revistas siguiendo el estilo del cómic occidental aprovechando los soportes que los extranjeros exportaros. El artista y *mangaka* Kitazawa fue el encargado de publicar la primera revista de cómics exclusivamente de origen japonés, *Tokyo Puck*, donde se publicaron numerosos *manga* infantiles durante los años 20 y 30, inundando el mercado nipón con gran éxito (Ibid.).

Fig. 6. *Portada nº 1, Tokyo Puck, 1905.*

Dejando atrás el relato de formación y los personajes animalescos o divinos, se buscaba el contacto personal con el lector, que conduciría al desarrollo de un estilo propio y esencialmente japonés ante la industria occidental. Estas primeras décadas verían la traslación del *manga* a una reproducción masiva que alimentaría la industria, así como el surgir de los primeros dibujos animados (*anime* japonés) y todo el mercantilismo propio que deriva de este producto (Bogarín 4).

Manga moderno

El contexto económico, político y social que se impuso en Japón tras la derrota en la Segunda Guerra Mundial y la consiguiente ocupación norteamericana fue clave para generar las características definitorias del *manga* moderno. Tras la rendición de Japón, las autoridades estadounidenses prohibieron el género *manga* desarrollado durante la guerra, de gran carga militarista. El entretenimiento emergió como industria de gran importancia gracias a los *akahon* o "libros rojos", respondiendo a la necesidad psicológica de evasión de la posguerra y la temática se fue ampliando siguiendo las preferencias de un público cada vez más adulto. El punto de inflexión en el universo editorial del *manga* llegó de la mano de Osamu Tezuka que le confirió al *manga* un estilo cinematográfico que descomponía los movimientos en varias viñetas y combinaba este dinamismo con abundantes efectos sonoros. Sus personajes de grandes ojos, peinados extravagantes y cuerpos estilizados, sentarían la base estética de autores posteriores. El autor nipón diversificó su producción en multitud de géneros, siendo su cómic más conocido *Astroboy*, y estableció los pilares de la industria de *manga* y *anime* contemporáneos gracias al estilo presente en sus obras posteriores a 1960 (De Cabo 359).

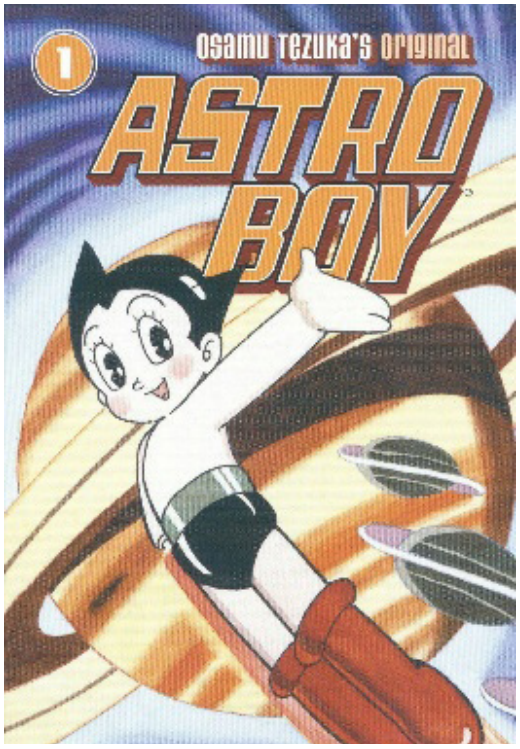

Fig. 7. *Cover nº1 EE.UU., Osamu Tezuka, 2008.*

De manera progresiva, a finales de los años 50, la industria del *manga* comenzó a transformarse para adecuarse a una demanda

creciente y a un mercado que exigía una mayor diversificación. Así, con el comienzo del auge económico después de la Segunda Guerra Mundial, el pueblo nipón reclamaba cada vez más *manga* provocando la multiplicación de la producción y un aumento de la periodicidad de las revistas, convirtiendo el cómic en el medio de comunicación más importante del país (Rodríguez 4). En las décadas posteriores surgieron una serie de cómics de género *undergroun*d que abandonaron las temáticas infantiles para abrir paso a aquellas indicadas para adultos. Si bien es cierto que el cómic japonés nació con la intención de entretener a un público infantil, en el siglo XX la producción y distribución del medio, así como la diversificación de géneros llegó a un límite sin precedentes (Sánchez 68).

El crecimiento de la industria del *manga* es una de las claves del auge de la industria del *anime*. Aunque no toda la producción de animación japonesa está ligada o deriva del manga, sí es cierto que el *anime* se convirtió en una adaptación del formato narrativo y del estilo visual del *manga* al medio animado (Rodíguez 5).

Características del cómic japonés

Aunque el *manga* sea una creación japonesa con influencia de occidente, su desarrollo ha sido muy diferente al del cómic estadounidense o el franco-belga. Para comenzar, posee su propio formato de lectura, un diseño simple que puede ir desde el canon de belleza grecolatino a la deformidad más extrema, una narrativa fluida y un determinado tratamiento de la composición, el ritmo y el montaje (López y García 1087). A su vez, el *manga* está dividido en géneros demográficos, es decir, basados en la edad y sexo de los potenciales consumidores, así como por géneros temáticos. *Astroboy* marcó el inicio de uno de los temas más reconocibles del cómic japonés: la tecnología, pero existen otras tendencias características como localizar la acción en la vida cotidiana, en mundos postapocalípticos o en el Japón feudal (De Cabo 366). Asimismo, es común encontrar temas transversales que aparecen en la mayoría de *manga*, estos serían, la trascendencia del espíritu, la superación y evolución del protagonista, las angustias humanas, la magia o la naturaleza (Id. 367) . En cuanto a los géneros, son tan numerosos que son difícilmente clasificables, los más usuales son:

Kodomo manga: manga para niños.

Shôjo manga: manga para chicas adolescentes.

Shônen manga: manga para chicos adolescentes.

Seinen manga: manga para chicos jóvenes y adultos.

Josei manga: manga para chicas jóvenes y adultas.

Yaoi manga: manga de temática homosexual entre hombres.

Yuri manga: manga de temática homosexual entre mujeres.

Spokon manga: manga de temática deportiva.

Hentai manga: manga pornográfico.

Los personajes de *manga* se caracterizan por tener el cuerpo estilizado, generalmente, pero con gran fortaleza física, nariz y boca son pequeñas en comparación con el rostro extremadamente expresivo y los peinados resultan, a veces, físicamente imposibles o muy extravagantes. Además, el personaje siempre se encuentra por encima de la historia, es decir, la profundidad con la que se trata a los personajes es mayor que la trama argumental.

Como se puede apreciar, el *manga* posee un estilo visual propio alejado del estilo del cómic occidental. Lo más llamativo del *manga* es la carencia de elementos distintivos de

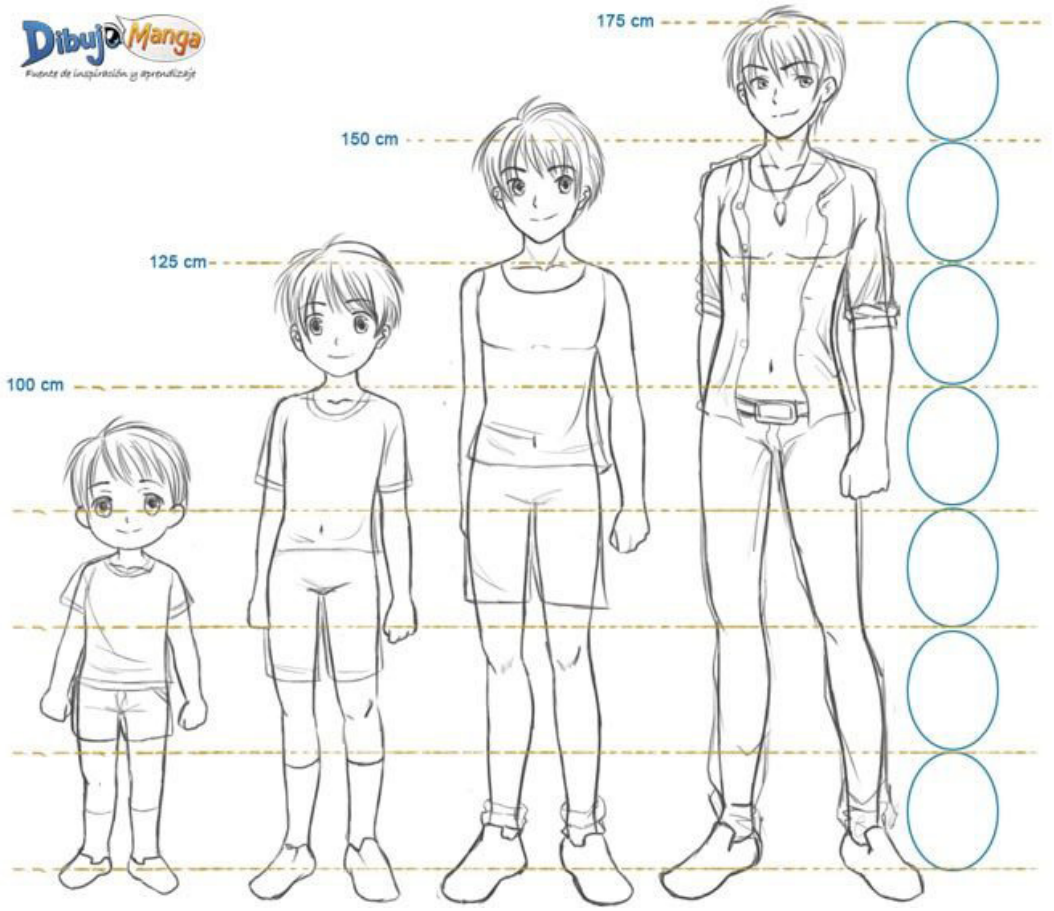

Fig. 8. *Esquema dibujo rostro manga, Dibujamanga.net, 2016.* ***Fig. 9.*** *Esquema dibujo cuerpo manga, Dibujamanga.net, 2016.*

carácter nacional, racial o incluso de género en los personajes (Santiago 21), es decir, tiene una capacidad innata para atender a un público de carácter global, sin rasgos nacionales que los singularicen en exceso, siendo igualmente atractivos para todo tipo de consumidor sin perder sus raíces japonesas, íntimamente ligada a su tradición visual milenaria (Id. 22). Esto no es más que otro ejemplo de la capacidad japonesa para adoptar y adaptar ciertos lenguajes hasta conseguir hacerlos propios, genuinamente japoneses a la par que universales (Id. 25).

Gracias a la amplitud de temas y gran diversificación de géneros que tiene el *manga*, toda la población puede interesarse por cualquiera de ellos, aunque, indudablemente, la mayoría de cómics están enfocados hacia un público infantil o juvenil (De Cabo 367). Usualmente, las instituciones y organismos japoneses se sirven de la aceptación que tiene el *manga* para informar sobre productos, utilizarlo como marketing o para la formación, otorgándole al *manga* una posición que el cómic no había tenido hasta el momento. Teniendo en cuenta que los principales consumidores de *manga* en Japón son casuales, se puede considerar que es un medio masivo con una función omnipresente, más cercano al papel del deporte o la televisión en occidente (Rodríguez 13).

Internacionalización

Desde la década de los sesenta, la internacionalización del *anime* japonés en las televisiones europeas y estadounidenses fomentó la externalización del producto nipón. A partir de entonces apenas puede desligarse el desarrollo del *manga* al del *anime*. Un aspecto particular del desarrollo de estas industrias es que, si bien el lector de cómics occidental no necesariamente es también un aficionado a la animación, no sucede lo mismo con el lector de *manga* que, casi inevitablemente, consumirá *anime* (Santiago 12).

La difusión internacional del *manga* comenzó a aumentar progresivamente tras el éxito del filme *Akira* de Katsuhiro Otomo en 1988. Pocos años después, ya en la década de los noventa, a raíz del éxito de las series emitidas por televisión, comenzaron a editarse los primeros cómics japoneses en el extranjero. En cierto modo, el *anime* sirvió como avanzadilla del *manga* en occidente gracias a su interrelación con el cómic, pero este primer éxito fue efímero debido a la mala fama que adquirió el cómic japonés y la saturación del mercado de *manga* con obras de dudosa calidad o temática. No fue hasta la llegada del siglo XXI que el *manga* logró convertirse en un superventas internacional, en parte, gracias al desarrollo de las redes de información y la posibilidad que ofrece la distribución digital (López y García 1087). Estas plataformas digitales fomentaron la revisión del *anime* y el *manga* que se distribuía por parte de las productoras y editoriales.

Tras pasar las fronteras japonesas, el *manga* ha sido traducido a múltiples idiomas y vendido en diferentes países, pero este éxito no se debe solo a sus componentes estéticos o temáticos, sino también a la explotación de cualquier producto relacionado, o susceptible de serlo, con el universo del cómic nipón (De Cabo 360). Una de las claves del éxito global del *manga* es, precisamente, la capacidad de sus creadores de explotar de forma eficiente un mismo producto en diversos medios como el *anime* o los videojuegos (Rodríguez 9). En este caso, el origen de la experiencia transmedia suele ser el *manga*, seguido de la serie de *anime* y, posteriormente, el videojuego. Otro de los factores que favorece el éxito de los productos culturales japoneses se debe a políticas ideadas por el gobierno nipón para incentivar la creación y explotación de la propiedad intelectual y promoverlas al exterior, dando lugar a movimientos como el denominado *Cool Japan*. Estas acciones no han hecho más que incrementar el interés por la cultura japonesa y la demanda aún mayor de los adicionados occidentales.

Como comentábamos anteriormente, los productos *mukokuseki*, o lo que es lo mismo, sin marcas culturales son parte de este éxito internacional del *manga*. Efectivamente, en muchos casos, los personajes carecen de nombres de origen japonés o rasgos asiáticos, además de que la acción transcurre en universos fantásticos alejándolos aun más de la realidad nacional. Esta característica específica del *manga* ha fomentado un estilo que otros autores de las más diversas nacionalidades tratan de imitar (Mangirón 35).

Se entiende que la globalización tiene un carácter occidental, sin embargo, aunque cuando Japón abrió sus fronteras no fue así, actualmente la industria del cómic japonés tiene un carácter unilateral, es decir, el *manga* llega a todos los lugares, pero hacerse un hueco en el mercado japonés es prácticamente imposible. El desarrollo de las TIC ha aliviado parte de esta situación, ya que permite la salida y llegada de cualquier modelo cultural tanto a oriente como a occidente. No es casualidad que la globalización del *manga* se haya producido en la era de Internet (De Cabo 374).

Es gracias a la exportación de *manga* y *anime* que los occidentales podemos hacernos una idea del estilo de vida y las costumbres japonesas. Así como otras formas artísticas y/o culturales reflejan los valores propios de su sociedad, el cómic nipón nos acerca a la mente japonés, comprendiendo un poco mejor la relación del japonés con el mundo, su filosofía y la importancia de sus tradiciones. A través del lenguaje, la imagen, las expresiones y las tramas, el *manga* muestra lo que es Japón, aunque, en muchas ocasiones la visión que ofrece es una imagen estereotipada o condicionada por las necesidades del mercado (Ibid.). En cierto modo, este nuevo japonismo se da más a un nivel generacional, entre personas de la misma edad que viven en otros países, antes que a un nivel regional o con generaciones precedentes dentro de su propia cultura (Santiago 20).

Diferencias con el cómic occidental

Los cómics de origen estadounidenses están principalmente dirigidos a un sector en concreto de la población, los lectores jóvenes y adultos, y presentan temáticas más estandarizadas o reducidas que los *manga* japoneses. Los cómic nipones contemplan una gran diversidad de temas debido a su consumo masivo y atiende a todos los sectores de la población sin distinciones, aunque algunos más explotados que otros. En consecuencia y en comparación con las historietas publicadas tanto en Europa como en Estados Unidos, los *manga* son realmente económicos (Goldenstein y Meo 26). Poco tienen que ver el lenguaje y la imagen utilizada en unos y otros, pero todos ellos tienen en común que resultan fáciles de comprender para el lector. Principalmente, el éxito del *manga* frente a las historietas de otras nacionalidades radica en una estética diametralmente opuesta y una diversificación de temas completamente diferente (De Cabo 361). A simple vista se pueden divisar algunas de estas disimilitudes, como el colorido del cómic occidental y la utilización del blanco y el negro para aumentar dramatismo, frente al monocromatismo de tradición milenaria del *manga* (Goldenstein y Meo 28).

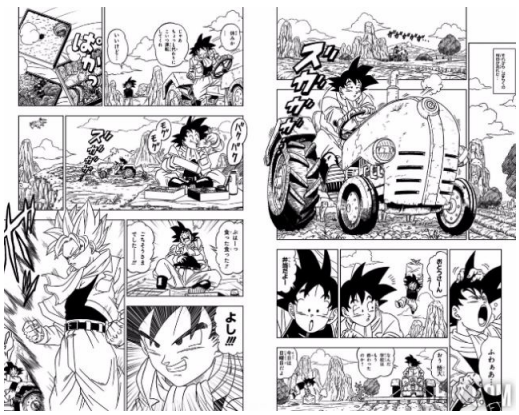

Fig. 10. *Dragon Ball, Akira Toriyama.*

Continuando con las diferencias que presentan estas historietas de diferentes nacionalidades, los *manga* tienen mayor número de páginas que las producciones occidentales debido a que cuentan con mayor libertad editorial por parte de la industria y que la historia se centra en el personaje y necesita más cantidad de páginas para mostrar sus expresiones y sentimientos. Por el contrario, los personajes occidentales carecen de este alarde de expresividad y por motivos editoriales presentan alrededor de dieciséis a treinta y dos páginas frente a las más de doscientas que tiene una revista de *manga*. La periodicidad, por el contrario, es

Fig. 11. *X-men, Stan Lee y Jack Kirby.* ***Fig. 12.*** *Tintín, Hergé.*

semanalmente para ambas producciones, en cambio, las historietas de carácter occidental son monotemáticas y las revistas *manga* publican multitud de géneros e historias (De Cabo 361). La temporalidad que presentan ambos tipos de relato es muy diferente: en el caso del *manga*, Tezuka desarrollo un modo de narración cinematográfico y, por tanto, mucho más lento que la acción desenfrenada de las historietas occidentales. Además, el tamaño de la viñeta, así como el empleo de texto es diferente en ambos casos: mientras el *manga* asocia la importancia de la acción al tamaño de la viñeta y el texto complementa a la imagen, siendo más escaso; el cómic occidental se caracteriza por reforzar la imagen con la descripción textual y el orden y tamaño de las viñetas atienden a un sentido completamente estético (Ibid.).

Como se ha expuesto anteriormente, la expresión del personaje en el *manga* japonés es fundamental. Por este motivo, los *mangakas* o dibujantes de *manga*, buscan la expresividad y la efectividad antes que el realismo, deforman a sus personajes para aumentar su expresividad añadiéndole líneas cinéticas para aumentar la función expresiva de la imagen. Al contrario que la estética recargada del cómic occidental, el *manga* es simple y minimalista (Id. 365). Encontramos una perspectiva general en el *manga* donde cada elemento responde a los mismos patrones, independientemente del autor, sin embargo, las editoriales occidentales marcan un único estilo que proviene de la visión particular de un autor en concreto y que debe copiarse sistemáticamente (Bogarín 6).

Cultura de masas

La consolidación del *manga* en Occidente es una realidad a día de hoy. Gracias al éxito que ha cosechado en décadas anteriores, nos encontramos ante un fenómeno de grandes dimensiones tanto culturales como comerciales que deja atrás el dominio del mercado de las historietas europeas y norteamericanas. El sector juvenil de la población mundial se ha vuelto a interesar por el cómic como medio de entretenimiento y expresión, un hito que no se vivía desde la aparición de la televisión. Parte de este éxito del cómic japonés se debe a un interés que deriva del gusto por el *manga* a una afición por el propio Japón y su cultura, propiciando el surgir de un movimiento llamado *neojaponismo*. De este nueva corriente cultural han surgido productos descendientes del cómic nipón, que comparten con él características estéticas y narrativas, hablamos del *manwha* coreano y el *manhua* chino (Rodríguez 11).

Ha sido la expansión de Internet la que ha marcado un antes y un después en el desarrollo mundial del *manga*. Actualmente, el *manga* ocupa el veinticinco por ciento del mercado editorial japonés, teniendo en cuenta la diversidad de temas, la tirada y el número de publicaciones, pero la difusión de *manga* y *anime* a través de Internet ha generado gran actividad entre los aficionados, influyendo positivamente en el desarrollo de la industria, tanto editorial como animada, y permitiendo una mayor difusión entre el público (De Cabo 360). El fenómeno fan no se hizo esperar tras esta difusión masiva y mundial, surgiendo el *fan traslation* fuera de los límites japoneses. Este movimiento fan está hecho por fans y para fans y su principal objetivo es la traducción de material no disponible en el país de destino. Pese a que la traducción se considera ilegal, las empresas japonesas han tolerado durante bastante tiempo este acto delictivo, primero porque los fans se comprometían a dejar de circular la información una vez que se licenciaba el producto en su país y, después, porque contribuía a que los productos ganaran popularidad y permitían a las empresas recopilar información sobre qué tipo de productos tenían más éxito entre los fans de cara a la comercialización (Mangirón 38). Sin embargo, aunque el *fan traslation* es en parte responsable de la rápida popularización del *manga* y el *anime* fuera de las fronteras japonesas, el gobierno nipón ha comenzado una lucha contra la piratería que supone este tipo de material (Rodríguez 10).

Subcultura *otaku*

Como hemos analizado, la industria del cómic nipón ha originado un fenómeno cultural de dimensiones internacionales, pero también ha originado un gran movimiento social relacionado con todo el mundo del *manga*. Este fenómeno fan ha llegado a constituir su propia subcultura: los *otaku*. El término *otaku* comenzó a utilizarse en Japón de forma despectiva para denominar a aquellas personas huraña y obsesionadas con la industria del *anime* y el *manga*. Por el contrario, en Occidente se ha eliminado la connotación peyorativa que se mantiene en el país del sol naciente, no obstante, sí se mantiene en algunos casos parte de la connotación negativa al englobar a los *otaku* dentro de la etiqueta "friki" (Rodríguez 12). Tomando la acepción occidental de la palabra *otaku* para referirse, de manera genérica, a la tribu suburbana que se caracteriza consumir infinidad de productos relacionados con la cultura japonesa y todo lo que se denomine "*made in Japan*" (no exclusivamente *manga* y *anime*), los *otaku* consumen todo aquello que se produzca en Japón: videojuegos, música, cinematografía, gastronomía, el propio idioma, y un sinfín de actividades que estén relacionadas, directa o indirectamente, con el país nipón (Cobos 26).

Los *otaku* carecen de un género o edad concretos y se podrían clasificar por su nivel de inmersión en el universo *manga*: desde los meramente interesados hasta los verdaderos fanáticos. Poseen una gran capacidad de asociación y organización que les ha permitido

responder a las críticas y comenzar un proceso de concienciación, además de carecer de cualquier ideología definida, mas allá de su interés por la cultura y los productos japoneses (Santiago 23). Hoy en día ser *otaku* o *gamer* no es motivo de discriminación directa.

Conclusiones

El cómic japonés ha conseguido a lo largo de la historia, gracias a la diversificación de géneros y temáticas, hacer su discurso universal. Su éxito no radica en que el concepto del cómic japonés sea diferente a otras formas de historietas, sino en su versatilidad y ambivalencia, a su capacidad innata para crear un imaginario único y fácilmente reconocible a nivel mundial. Su amalgama de estilos, temáticas y técnicas conviven en armonía dentro de la industria tanto nacional como internacional.

Actualmente, el *manga* forma parte de la cultura popular global, dejando atrás las fronteras japonesas para convertirse en un pasatiempo universal, lejos de la exclusividad nipona de antaño. Como hemos analizado, su éxito es indiscutible y son varios los factores que han intervenido en él: ante todo, su naturaleza transmedia y las industrias con las que se relaciona, entre ellas la de animación y la de videojuegos, también las políticas internacionales y las estrategias de globalización que ha llevado a cabo el gobierno japonés en estas últimas décadas, sin olvidar la indiscutible labor de los aficionados al poner a disposición del consumidor internacional una amplia oferta de *manga* y *anime* que solo podía encontrarse en su país de origen. Todo ello ensalza al *manga* como unos de los movimientos sociales y culturales más universales de nuestra era, poniendo en valor la tradición a través de las nuevas formas de expresión y difusión.

Bibliografía

Bogarín, M. J. (2016): "Construcción y resignificación histórica del manga y el anime", *Societarts*, n.º 2, pp. 1 – 10.

Cobos, T. L. (2010): "Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina", *Razón y Palabra*, n.º 72, pp. 1 – 29.

De Cabo, M. (2014): "El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa", *Espacio, Tiempo y Forma*, n.º 26, pp. 355 – 375.

Goldenstein, B. A. y Meo, A. L. (2010): *Construcción del mito en la animación japonesa. Su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza*, Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

García, J. A. y L**ópez**, F. J. (2011), "Arquetipos iconográficos femeninos en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos", en I. V**ázquez (ed.),** *Investigación y género, logros y retos: III Congreso Universitario Nacional Investigación y Género*, Sevilla: Universidad de Sevilla, pp. 1086 – 1101.

Mangirón, C. (2012): "Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de un éxito global", *Puertas a la lectura*, n.º 24, pp. 28 – 43.

Rodríguez, J. (2017): "El manga como fenómeno social: breve historia de la cultura otaku", *Kokoro*, n.º 4, pp. 1 – 14.

Sánchez, A. E. (2014): *Manga, memoria e historia: sobre el templo Yasukuni de Kobayashi Yoshinori (2005-2006)*, Cuernavaca: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.

Santiago, J. A. (2012): "Generación manga. Auge global del imaginario manga-anime y su repercusión en España", *Puertas a la lectura*, n.º 24, pp. 10 – 27.